



Roteiros lineares e não lineares

O TEMPO EM OBRAS LINEARES

Todas as obras audiovisuais têm uma intrínseca relação temporal dentro de si mesmas e uma relação externa com o tempo. As obras narrativas, como explicado por Aristóteles, passam pelos três atos: começo, meio e fim; nascer, crescer, morrer. Essa evolução narrativa só pode existir graças a uma evolução temporal. Se começarmos pela música, auferimos uma sensação e um sentido após o sequenciamento de notas e tons, *grosso modo*. Quando escutamos mais de uma nota ao mesmo tempo, elas compõem um acorde. Um acorde, por si só, não quer dizer nada, mas, sequenciados, podem compor uma melodia. O mesmo vale para imagens. Uma pintura ou uma fotografia é um quadro, um *frame* e pode causar sensação, afetar. O que muda o primeiro contato de forma mais significativa é o tipo de contato. Quem olha um quadro ou uma foto pode passar o olho, ou pode ficar, literalmente, horas a observar a imagem. A relação do tempo com o objeto artístico é uma decisão externa.

As narrativas, seja qual for o suporte, flexionam essa noção de tempo. Nas antigas histórias orais, o contador ou a contadora de história regulava o ritmo, falando mais rapidamente ou mais lentamente. Uma música tem um tempo limite. Ela começa e termina. Ela tem uma **duração**.

Essa relação temporal das obras narrativas, seja qual for o suporte, são responsáveis por um regimento de informações ao escolher em que ordem, com que frequência e como as informações aparecem e são disponibilizadas. A junção de tais elementos cria no espectador o sentido de razão do aparecimento das informações – e no caso audiovisual, preferencialmente

sensação de continuidade, de consecutividade, o que significa dizer que, para uma determinada linha cronológica, os fatos são subsequentes, uma decisão é que leva à próxima cena, ao próximo problema; é ela quem fornece a sensação de continuidade.

Quando pensamos em obras lineares, estamos falando das obras que coincidem a estrutura de começo, meio e fim com a ordem cronológica dos acontecimentos. Tomemos o exemplo de qualquer obra em que o protagonista evolui da infância para alguma etapa de maturidade. Nesse tipo de construção, o aprendizado adquirido ao longo do tempo contribui para esse crescimento interior. Mas esse é apenas um exemplo.

As obras audiovisuais contam com diversos recursos de manuseio temporal, o que gera diferentes **percepções** do próprio tempo. Nos exemplos mais tangíveis, o **time lapse**ou a **câmera lenta**aceleram ou freiam as ações, literalmente. Porém, são recursos que estão na forma de contar a história, não necessariamente dentro da história. Esses não são os únicos recursos da forma de fazer que alteram a sensação de tempo, são ferramentas para criar tempos artificiais, como utilizados no filme Birdman e 1917. **Plano sequência**e **cortes**dão, numa obra audiovisual, sensação de tempo. Em alguns casos, esse tempo coincide com o tempo real, o cronológico, o chamado **tempo objetivo**, que aponta como uma seta em uma única direção sem a possibilidade de retorno. O realismo e o drama utilizam muito desse tipo de tempo, afinal, se não se pode voltar no tempo, as decisões passam a ter mais peso. Filmes como “Cléo de 5 às 7”, de Agnès Varda, a famosa série “24 horas”, de ação, são claros exemplos do tempo objetivo em funcionamento. “Cléo de 5 às 7” acompanha a vida da protagonista durante um dia de cinco da tarde até as sete horas da noite, já “24 horas” tem sua ação passada dentro de um dia. Isso significa dizer que, mais do que tempo objetivo, o **tempo diegético**corresponde ao tempo real. Isso significa que dentro da obra de ficção o tempo corresponde ao mesmo tempo fora da obra. Esse recurso não é uma obrigatoriedade para construir narrativas

audiovisuais, mas, em certos casos, contribui para a construção de **tensão**e **ritmo**da história.

Por outro lado, podemos pensar em história que seguem sendo lineares, mas contam com recursos de **tempo subjetivo**. Para tentar entender esse tipo de conceito, basta pensarmos em quando precisamos prender a respiração debaixo d'água. Frequentemente, pensamos que se passaram tantos minutos quando, muitas vezes, não chegamos sequer à metade do tempo. Esse recurso do tempo subjetivo muitas vezes vai para a **memória**ou a **intuição**, como outras formas de construir também tensão por outros tipos de risco ou abordagem de medos, por exemplo. Para isso, muitas vezes aparecem dentro das obras recursos de **flashback** ou **flashforward**, ou seja, relances ou do passado ou do futuro, mas que não necessariamente fogem do tempo linear. O filme "A chegada", por exemplo, tem como pilar a relação da protagonista com o tempo. No entanto, por mais que ela tenha uma visão holística do tempo, a narrativa segue um fluxo de ida que começa quando as aeronaves chegam à Terra e termina quando elas vão embora. As tramas secundárias dizem respeito à sua subjetividade e podem ser exemplos da mistura de tempo objetivo com subjetivo.

Seja qual for o modo de contar, as histórias têm o que conhecemos por **fatia de vida**, um segmento de vida do personagem que será narrado. Podemos acompanhar a vida de uma pessoa desde o nascimento até sua libertação, é o caso de "O show de Truman", ou podemos acompanhar a fração de vida de alguém a partir de um acontecimento, como em "Transparent", que parte da autoafirmação como transgênero da protagonista.

O TEMPO EM OBRAS NÃO LINEARES

As obras narrativas não lineares não são invenção do cinema ou do audiovisual como um todo. Na América Latina, há a conhecida e icônica obra de Julio Cortázar "O jogo da amarelinha", que ao final de cada capítulo propõe uma outra escolha e o leitor deve decidir qual linha do tempo seguir, o que modifica a ordem dos acontecimentos – e mudar a ordem dos acontecimentos é mudar o sentido da narrativa.

Já no cinema, esse importante recurso aparece em diversos gêneros: ficção científica, drama, ação, comédia etc. O mais importante, talvez, seja a justificativa para a flexão do tempo. Muitas vezes, a entrada de tempo subjetivo por meio de flashbacks acontece em uma obra, mas apenas para justificar um trauma, um medo ou uma decisão do presente, e não como forma de narrar. No entanto, há outros tipos de obra que contam com um planejamento do regime de informação e de como isso se dá.

O filme "Corra, Lola, Corra", por exemplo, é, de certa forma, um híbrido. Ela conta a história da mesma personagem enfrentando o mesmo conflito mais de uma vez até conseguir seu objetivo. É claro que no tempo objetivo ele jamais seria possível de acontecer. A riqueza, no entanto, está justamente nessa mescla. A personagem tem 20 minutos diegéticos para cumprir uma missão, e isso eleva a tensão por estarmos com ela nos 20 minutos até fracassar e começar tudo outra vez.

É muito comum também outro tipo de diagramação temporal, como em "Day Break" ou "Boneca russa". Nesses casos, um pela ação, outro pela comédia, os protagonistas se veem presos dentro de um **loop** temporal, o que gera angústias, expectativas e quebras.

Há ainda mais formas de construir o tempo nas narrativas audiovisuais. A série "This is us" tem uma narrativa cronológica objetiva e conta com subtramas do passado. A princípio, ela parece não ferir o tempo objetivo, é verdade, mas utiliza recursos de outras noções de tempo para fins dramáticos. O filme "Efeito borboleta" também. Ela conta uma história de

começo, meio e fim, seu protagonista tem todas as memórias do que viveu, mas ele salta entre linhas do tempo paralelas, ou concorrentes. O resultado é um filme genial sobre o processo de maturação e amadurecimento de um personagem. No entanto, justamente por poder acessar linhas do tempo concorrentes, ele pode cancelá-las. Assim, o filme acaba justificando esse recurso quando, não apenas como forma de contar a história, o recurso é a própria história.

Nesse sentido, vale conferir também a construção do tempo no filme "Uma questão de tempo" e explorar as elasticidades temporais e como elas se justificam em "Interestelar" e em "Memento", este último contado de trás para a frente, ou seja, uma inversão completa dos beats cronológicos.

SISTEMA RESPONSIVO

Sistema responsivo, na realidade, é um tipo de construção de site que se adapta ao suporte utilizado para acessá-lo. Se o acesso é feito pelo celular, ele fica mais leve e no formato de tela vertical; se pelo computador, ele carrega todos os seus elementos e se encaixa à tela na horizontal. Analogamente (mas nem tanto), desenvolvemos narrativas que se adaptam e absorvem e dão respostas de acordo com seu uso.

No Brasil, para mencionar apenas as mais conhecidas, vivenciamos num passado não tão distante "Você decide" e, desde o início dos anos 2000, "Big Brother Brasil", entre outros tipos de reality shows de eliminação por voto dos espectadores. Muito antes dessas criações audiovisuais que propiciaram a posterior criação de Black Mirror Bandersnatch, já tínhamos, em livros literários e de RPG, as **narrativas ramificadas**.

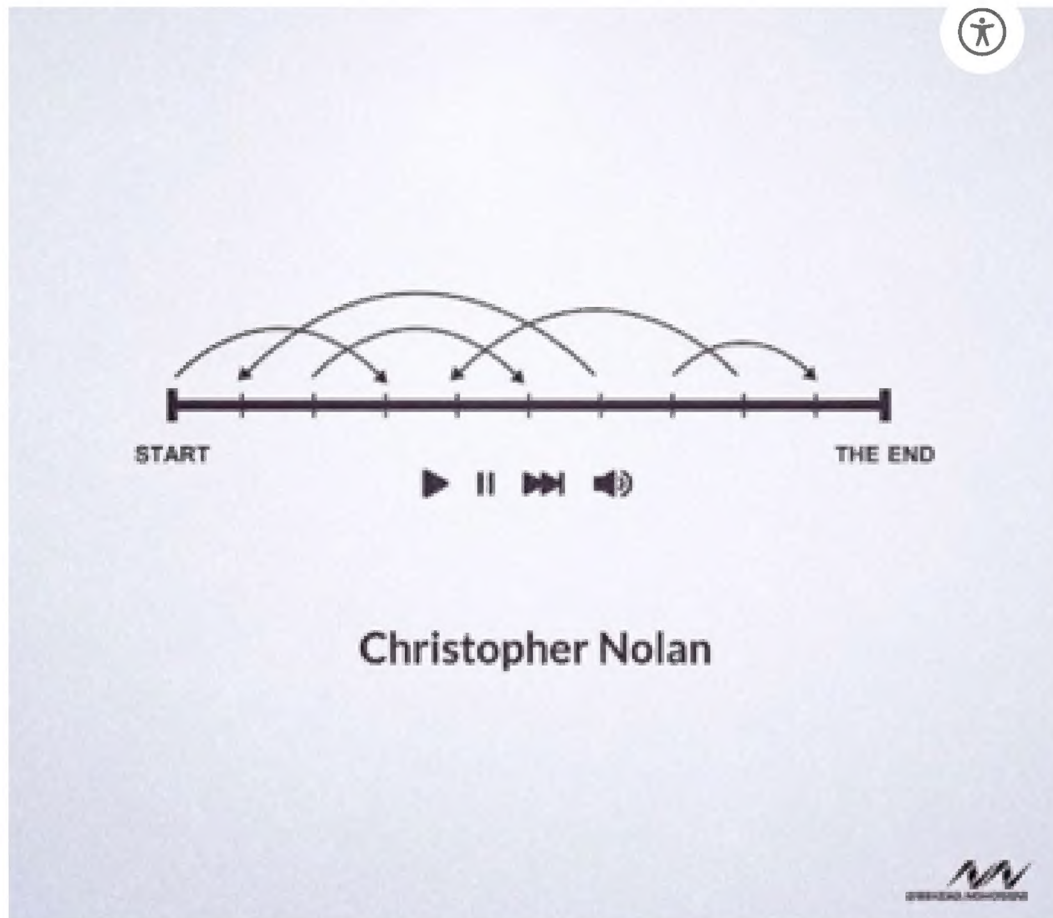
As narrativas ramificadas promovem uma falsa sensação de interação, ou uma interação superficial. No caso dos programas mais antigos, "Você decide" e "Big Brother Brasil", a narrativa é feita em rede de televisão aberta,

de modo que o suporte não comporta uma automatização de resposta. Então, o usuário ou espectador, para ter a sensação de controle, ganha alternativas, as bifurcações narrativas. Todo o conflito é dado previamente, cabe ao espectador decidir. Para ir pela saída A existia um número 0800 final 001; para a saída B, final 002, por exemplo. O poder de decisão não é completo. Não se pode, no caso do "BBB", eliminar quem não está no paredão, por exemplo. As alternativas são oferecidas.

Atualmente, além desses exemplos, outras plataformas começam a desenvolver histórias com algum nível de interatividade, isso porque o suporte permite. Se assistimos a um conteúdo pelo computador, podemos levar o mouse até a opção e clicar ou apertar um conjunto de teclas do teclado que significa uma das alternativas oferecidas. Se o mesmo conteúdo é visto por um PlayStation, o controle desse console passa a exercer o mesmo papel e, para isso, antes da exibição do conteúdo audiovisual, um conjunto de instruções aparece na tela. Se o mesmo conteúdo for assistido por meio de um tablet, podemos clicar com o dedo diretamente na opção preferida. Em qualquer um dos casos, podemos tomar uma decisão apenas depois que ela nos é oferecida. O personagem anda sozinho, vai até a situação problema e, diante dela, escolhemos uma saída entre as ofertadas. A decisão não é aberta, não se pode voltar, por exemplo, ou, diante de uma ponte em chamas, ligar para a mãe. As opções são correr pelo fogo ou pular no rio

ESTUDO DE CASO I: DUNKIRK E TRUE DETECTIVE

Muito provavelmente, todo cinéfilo ou fã de séries já se deparou com esta imagem, produzida por Behzad Nohoseini.



O roteirista e diretor Christopher Nolan foi alvo da pequena arte que diz muito sobre sua forma de construir narrativas: as dobras temporais. “Memento”, que reorganiza a linha narrativa, “A origem”, que reorganiza as camadas do tempo, “Interestelar”, que relativiza a passagem e ordem do tempo, são todos do mesmo diretor de “Dunkirk”.

Em “Dunkirk”, filme que acompanha a evacuação de soldados da Segunda Guerra de volta para a Inglaterra, Nolan lança mão de um entrelaçamento de três linhas do tempo que corresponde a três espaços físicos distintos e, consequentemente, três núcleos dramatúrgicos. Porém, não apenas ele entrelaça as linhas como constrói linha de diferentes larguras, ou diferentes fatias de vida.

Dentro do mesmo filme, os soldados que estão na praia aguardando resgate têm uma semana de suas vidas contadas. Os homens que estão dentro do

barco e assumem risco para tentar ajudar na missão têm um dia de suas vidas contado. Já os pilotos de avião são seguidos por apenas uma [illegible]. No entanto, se o filme tratasse apenas de condensar três histórias dentro da mesma obra, provavelmente não nos conectaríamos por completo. É preciso, de alguma forma, entrelaçar as histórias, e isso é feito pelo cruzamento literal dos espaços. Ou seja, quando os diferentes núcleos convergem para a mesma cena. O melhor exemplo para isso é o avião que cai na água. Ele literalmente saltou de um plano espacial para outro, representando também a entrada no novo recorte temporal e na outra trama que se desenrola.

Já True Detective utiliza outra ferramenta temporal para elaborar seu arco narrativo. A série desenvolve passado e presente concomitantemente, o que, para uma obra audiovisual, que se apresenta necessariamente de forma linear, entrecortando as linhas do tempo de modo que causem um efeito terceiro. O passado não é apenas um recurso de flashback para justificar um pensamento, por exemplo, mas uma trama completa, com começo, meio e fim, conflitos próprios que vão sendo desenrolados em seus próprios tempos.

ESTUDO DE CASO II: BLACK MIRROR BANDERSNATCH

A famosa série de ficção "Black Mirror" contou um episódio desenvolvido de forma interativa, "Bandersnatch". Produzida pela Netflix, essa não foi a primeira a utilizar esse recurso. Antes, o infantil "Gato de botas" tentou utilizar esse formato e, depois, a série "Você radical", protagonizada por Bear Grills, também. Esta última, uma "aventura interativa", consistia em um homem em meio à natureza precisa sobreviver. Para isso, as decisões que ele tomaria na selva, por exemplo, são oferecidas como alternativas ao espectador, que será o responsável pela sua sobrevivência ou por seu fracasso na jornada.

Segundo o criador de "Black Mirror", essa forma consiste em "você, que assiste, é quem decide o que vai acontecer".



Embora não tenha inaugura o formato, a produção de fato mudou a sua escala. Essa maneira atípica de produzir e processar informações cria necessidades que promovem uma maior adesão, quando bem-sucedida, pois transfere a decisão para o espectador, o que significa que ele comanda parte da trama.

Para que isso possa ser feito, é preciso criar uma rede de possibilidades com idas e voltas a fim de construir a narrativa, o que muito se aproxima de uma confecção de game, pois um conflito pode ter diferentes reações de um personagem, o que, por sua vez, gera diferentes consequências. Essas consequências, significam, na prática, cenas. A informação de entrada que o usuário fornece leva a uma outra saída. É necessário, como produtores de conteúdo, desenvolver cenas para todas essas possibilidades, de modo que a experiência completa, no caso de um filme interativo, tenha algo em torno de cinco a seis horas de cenas possíveis, para duas horas de experiência linear.

Atividade Extra

Assista a Black Mirror: Bandersnatch | Featurette: Tech [HD] | Netflix em que discutem parte do processo de construção da trama e linhas do tempo.

Link para a atividade: https://www.youtube.com/watch?v=zBsh7Byu044

Referência Bibliográfica



ARISTÓTELES. **Poética.** São Paulo: Edipro, 2011.



BARTHES, Roland. **A Morte do Autor**. In: O Rumor da Língua. São Paulo: Brasiliense, 1988.



CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.



CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1992.



FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.



FRANCO, Carlos Fernando Martins. **Modulações do tempo no audiovisual: dos espaços densos aos tempos espessos.** Tese (Doutorado em Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo, p. 158. 2010.



JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2015.



LEAL, Rafael. **Roteiro como rito de passagem**: noções antropológicas de roteiro audiovisual. Dramaturgia em foco, Petrolina-PE, v. 2, n. 1, p. 98-109, 2018.



MACIEL, Luiz Carlos. **O poder do clímax**: fundamento do roteiro de cinema e TV. Rio de Janeiro: Record, 2003.



MAMET, David. **Três usos da faca: sobre a natureza e a finalidade do drama**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.



MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2017.



VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores**. São Paulo: Aleph, 2015.

Ir para exercício